



Wettbewerb

Zum Start des Clever-Magazins: Jetzt sind Meinungen gefragt - tolle Preise für gute Ideen!

» [Zum Gewinnspiel](#)



Magazin & Tests

» [Clever Magazin](#)

» [Clever Tests](#)



Suche

Suchen

im Magazin und
Clever Archiv

Archiv

» [Magazin Archiv](#)

» [Clever Archiv](#)

» [Clever Liste](#)

» [Nicht clever, aber gut](#)

Clever Infos

» [Der Clever](#)

» [Was ist der Clever?](#)

» [Kann ich mitmachen?](#)

» [Post an den Clever](#)

[Artikel](#) » [Clever der Woche](#) » [Zweistein](#)

Mathe macht Mittelalter zum Knobel-Abenteuer

"Zweistein - Das Geheimnis des roten Drachen"

Was der Dieb mit seiner Spürnase im Rollenspiel erledigt, packen Kinder ganz anders an: "44 x 22" wird fix gelöst, die 9, 6 und 8 im Zahlenschloss eingetragen, schon spuckt der Mechanismus der Truhe einen Manatrank aus. "Zweistein - Das Geheimnis des roten Drachen" ist ein 3D-Abenteuer, das die Grundschulmathematik mit viel spielerischem Witz ins Mittelalter verlegt.

Der böse Magier Godron hat den Bewohnern der Inselwelt Trillion das Buch "Mathematica" geklaut. Mit dem magischen Mathe-Wissen will er alles in eine Einöde verwandeln. Gut, dass es Bernard, Celestine und den kleinen Drachen Zweistein gibt, die sich in typischer Computerspielmanier allein gegen jeden stellen, um ihre Welt zu retten.

"Das beste Matheabenteuer, seit es Computerspiele gibt!", trötet es da ein bisschen sehr vorlaut auf der Packung. Denn "Mathica" und andere Braingame-3D-Abenteuer von "Physicus" bis "Historion" haben längst in die selbe Kerbe gehauen. Während die als klassisches 3D-Adventure die Sekundarstufe bedienen, kommt "Zweistein" als Action-Abenteuer für Grundschüler daher.

Als solches kann es selbstbewusst jeden Vergleich wagen. Ob "Die Geheimnisse der Spiderwicks" oder die "Harry Potter"-Games: Das Drachenabenteuer stellt sich grafisch mit ganz breiter Brust auf, serviert Top-3D mit vielen Details und prächtigen Animationen. Die Steuerung läuft dagegen nach dem Prinzip "weniger ist mehr", verzichtet auf Schnörkel, macht es Kindern leicht.

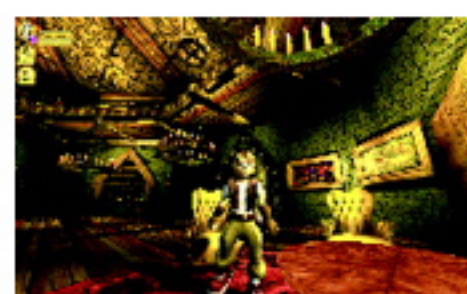
Das Konzept erinnert ein bisschen an ersten "Rayman"-Lernspiele, die in Jump'n'Runs einfache Rechnungen als Sammelobjekte statt Münzen aufführen. Hier muss die Spielfigur eine Levelsequenz erledigen, zum Beispiel einen Schlüssel finden. Dabei hat sie Mathegleichungen, aber auch Geometrie-, Merk-, Mengen-, Logik- und Textaufgaben zu lösen.

Die verstecken sich vorwiegend in Kisten oder auf Plattformen. Ein Tritt gegen eine Truhe, schon wird die Aufgabe auf Zeit gestellt. Wird sie nicht gelöst, hat der Spieler beliebige Zusatzversuche. Dazwischen muss er sich in einer ganz schön verzwickelt gebauten 3D-Welt orientieren, die vor allem in den höheren Ebenen Knobelwege anbietet, die im berühmten "Prince of Persia" auch nicht einfacher waren.

"Zweistein" ist ein ganz spielerischer Ansatz, Mathematik zum Abenteuer zu machen. Es ist kein Lernprogramm, kein Übungsprogramm, kein Trainer. Es ist ein Spiel mit Matheaufgaben, nicht mehr, aber auch nicht weniger. Das ist konsequent, denn Kinder möchten zwischen dem Spielen und Lernen an sich unterscheiden.

Der kleine grüne Drache macht das also ganz unaufdringlich: Er bietet ein geistreiches Spiel an, das fragt: "Du kannst doch rechnen, oder?" Und das ist in der Tat die pffiffigste Frage, seit es Computerspiele gibt.

Stefan Michaelis



Angesehen: 114x
Rezensionen: 3 -
[Rezension schreiben](#)
Autor: Stefan Michaelis

Stufe: Schulunabhängig
Genre: Edutainment
Betriebssystem: PC-DVD, ab Windows 2000
Hardware: Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM, Festplatte (1 GB), VGA, 3D-Karte, Tastatur, Maus, Soundkarte

